

# マンガにおける「リアル」の問題

中村 唯史

## 1. 序論

共同研究「視覚表象における“リアル”の研究」の一部をなす本稿は、マンガというジャンルにおける「リアル」の位相をその主題とする。だが「リアル」というのはやや漠然とした概念なので、最初に考察の対象と枠組とを絞っておくことにする。

まずマンガにおける「リアル」とは何かということだが、本稿ではとりあえず「画像によって表象される（べき）作中人物の身体」と限定的に定義したうえで、考察を進める。第二次世界大戦後の日本マンガは、その大多数が最低でも4コマという一定のシークエンスを持つ作品だった。これらいわゆるストーリー・マンガにおいては、画像は直接には、少なくともその作品世界内では実体性を帯びているような、作中人物の「身体」を表象していた（あるいはそう思われていた）。本稿では、このような意味合いでの作中人物の「身体」を「リアル」と見なし、「リアル」とそれを示す（あるいは示そうと志向する）画像との関係に関するいくつかの批評言説を検討の対象とする。<sup>1</sup>

マンガというジャンルにおいて、「身体」は主として画像、すなわち視覚記号の組み合わせによって表出される。したがって本稿の課題とは、作中人物の「身体」と、それを表象する（あるいは表象することを志向する）「記号」との関係の考察である。

「記号」と記号によって表象される（べき）「リアル」との関係が、ガラスのように透明なものではないことは、「シニフィアンと記号の戯れ／剰余」や「シミュラクル」といった語がすでにアルカイックにさえ感じられる現在、もはや常識に類すると言って良い。とはいえ、マンガの画像ほどに、その「記号性」を顕示している記号体系は少ないだろう。

画像がいわゆる実写となったとき、その作品はもはやマンガではない。『サザエさん』を俳優たちが演じた映画はマンガではないといえども当たり前なようだが、『サザエさん』の各コマに、長谷川町子の筆になる波平やカツオの代わりに、頭に毛が1本の初老の男性や、五分刈りの小学生の写真が埋め込まれている場合を想像してみよう。たとえ4コマの表すセリフや内容が全く同一であったとしても、明らかにそれはマンガとは別物である。

マンガの画像は受容者に対して、写真のようにたとえ錯視としてであれ、その指示する対象と同一であるという幻想を与えることはない。今のところ、画像がその記号性を顕示していること、いいかえれば「リアル」と一線を画していることは、マンガというジャンル一般の必要条件である。スキャン技術が発達した現在でさえ、作中人物の形象に写真を用いている作品はまず見られない。また背景

---

<sup>1</sup> もっとも作中人物の「身体」が、生身の人間の「身体」と相同的である（あるいはそれを志向ないし想定する）という面も一概には否定できない。本稿でも後者を「リアル」として想定している箇所が一部にある。

にスキャン画像を使うマンガ家は増えているとはいえ、その画像には、ほとんどの場合、なんらかの加工が施されている。マンガの画像は「リアル」とは、多少の差はあれ隔たっていないなければならない。言い換えれば、明確に「記号」でなければならないのだ。

ただし戦後の日本マンガは、そのような記号的な画像を用いつつも、他の文化体系では主として文学や映画といったジャンルが担ってきたような、「生と死」「性」等の主題、社会的・実存的・歴史的等々の主題を積極的に取り扱ってきた。晩年の手塚治虫による「自分の絵はしょせん記号の組み合わせに過ぎない」という趣旨の自嘲的な発言は有名だが<sup>2</sup>、このような発言は、日本以外の文化でなら、わざわざマンガ絵という顕示的な記号によって表象することさえ考えられないような対象を、手塚とそれに続く戦後のマンガ家たちが志向してきた事実をよく示している。

なぜマンガというジャンルの守備範囲が、戦後日本の文化システムにおいて、世界的に見ても突出した広がりを見せたのかは、それ自体興味深い問題である。だが私たちの関心からいえば、「記号」であることを顕示しているマンガの画像と、そのような画像が指示しようとした深刻な「リアル」との関係こそが重要である。

事実、戦後日本マンガをめぐる批評言説は、これまでマンガというジャンルにおける「画像の顕示的な記号性」と、戦後日本のマンガに顕著だった「“リアル”への志向」との関係に、多大の関心を寄せてきた。それらの主張は、おおむね次の3つに収斂できる。

- 1) 「記号」は「リアル」と必然的な対応関係を持つ。
- 2) 「記号」は「リアル」と必然的な対応関係を持たないが、「リアル」を指示／表象しようという志向を持つ。
- 3) 「記号」は「リアル」と必然的な対応関係を持たず、「リアル」を指示／表象しようという志向も持たない。

まず、それぞれの代表的な言説として、スコット・マクラウド、大塚英志、伊藤剛の論を概観する作業から始めよう。

## 2. 「記号」と「リアル」との関係をめぐって

### 1) スコット・マクラウドの「感情移入説」

実作者でもある米国の批評家スコット・マクラウドは、マンガに関するその考察を「デフォルメ」の考察から始めている。その主張は一種の感情移入説である。

ひとは自分以外の人間については、視覚によって「細かいところまでリアルに見える」けれども、一方、自分自身を思い描くときには、ごくぼんやりとした視覚的イメージをしか持つことができない。

---

<sup>2</sup> 『ばふ』1979年10月号。本稿の記述は、大塚英志+ササキバラ・ゴウ『教養としてのくまんが・アニメ>』（講談社現代新書、2001年）、16ページによる。

日常生活において、自分で自分を見る頻度が、他者を目にする頻度よりも少ないからである。したがってひとは「リアル」な画像よりも、デフォルメされた画像の方に自己を投影し、感情を移入する傾向がある。

マンガ絵のデフォルメは、ひとのこの性質を利用しているとマクラウドはいう。マンガにおいては、読者に共感してもらいたい対象は大きくデフォルメして描かれ、「他者」として感じてもらいたい対象はよりリアルに（デフォルメの度合いを低く抑えて）表出されるというのである<sup>3</sup>。

マクラウドのこの主張は明らかに、マンガ画像のさまざまな様式が、人間の視覚機能に基づいて産出されるという前提に立っている。画像＝記号が視覚＝身体に立脚しているという彼の説は、「記号」と「リアル」の必然的な対応関係を想定する、上述の1)の主張に属するものである。

このような研究に、実践レベルでの有効性があることは、まちがいない。たとえば中澤潤は、マンガを読解する際の読者の眼の動きについて、複数の中一女子読者に対する認知科学的な実験を通して考察を加えているが<sup>4</sup>、このような成果は、少女マンガ家が読者に効果的なコマ割りや構図を構想する際にきわめて有益だろう。

ただしマクラウドが主張するような、マンガの画像の様式と人間の身体機能との直接的な対応関係を裏付ける例は、多様な画像様式が同一作品に共存する傾向の強い戦後日本マンガを見るかぎり、必ずしも多くはない。

マクラウドの説は、たとえばつの丸『サバイビー』<sup>5</sup>のような作品には当てはまる。これはスズメバチによって巣を滅ぼされたミツバチの生き残りとその仲間たちが、敵襲と闘いながら、自分たちのコロニーを再建しようとする物語である。『サバイビー』では、主人公であるミツバチと仲間たちが高度に擬人化されている（図1-1）のに対して、敵であるスズメバチはきわめて「リアル」に描かれている（図1-2）。この対比は、主人公たちの側が自分の感情や意見を言葉で詳細に語るのに対して、スズメバチの感情がただ「！」等の符号によってのみ表現されていることによっても強調されている。このように明確な二項対立に則って作品世界が構想されている作品の場合には、主人公の側が高度にデフォルメされ、敵役の陣営が「リアル」に描出されていることが多いようである。

だが、それでは図2のような例はどうだろうか。これは鳥山明『Dr. スランプ』<sup>6</sup>の1場面だが、1・2コマ目と3コマ目とでは、明らかに、作中人物である則巻千兵衛博士の画像が異なる筆致で描かれている。マクラウド風にいえば、前者が高度にデフォルメされ、後者はデフォルメの度合いが低いのである。

では読者はこのシークエンスを読む過程で、博士に対して最初の2コマで感情移入し、3コマ目になると急に心理的距離を置くだろうか。これは博士が憧れていた女性にデートを申し込み、ついにO

<sup>3</sup> スコット・マクラウド著、岡田斗志夫監訳『マンガ学：マンガによるマンガのためのマンガ理論』（美術出版社、1998年）32-67ページ。

<sup>4</sup> 中澤潤「マンガ読解過程の分析：マンガ読解運動と眼球運動」、『マンガ研究』vol.2（2002年）、39-49ページ。

<sup>5</sup> 『週刊少年ジャンプ』1999年31-51号。単行本は全3巻（集英社、2000年）。

<sup>6</sup> 『週刊少年ジャンプ』1980-84年連載。

Kされて狂喜乱舞していたが、ふと「デートならやっぱり遊園地に行かなくては」と思い当たるという場面である。多くの読者は、画風の急変によって、3コマ目に強い注意を向けるだろう。だがそれは3コマ目で急に「リアル」に近づいた博士を「他者」と見なし、これを心理的に客体化するというのとは明らかに違う。

『Dr. スランプ』のこの例は、マンガを読み慣れている者にとってはギャグの常套手段にほかならないのだが、「記号」と「リアル」の関係を問う本稿においては、マクラウド説への反論となるだろう。少なくともこの例において、画像のデフォルメの度合いの相違は、人間の身体感覚に対応してはいない。マンガにおける画像の描き分けには、生身の人間の身体や心理とは異質な何かが関与しているのである。

すでに述べたように、多様な度合いの画像が同一作品に共存していることは、戦後日本マンガを他の時代や文化体系と分かつ、きわめて大きな特色である。マンガの画像が身体という「リアル」に必ずしも立脚してはいないことを明らかにしたので、本稿では以下、多様な画像の描きわけを「画風」という語で説明することにするが、マンガの画像における画風の差違には、「リアル」とは別種の原理が関係していると考えなければならない。

## 2) 大塚英志の戦後マンガ史論

戦後の日本マンガの歴史を単なる事実の集積としてではなく、表現様式の変遷という観点から、明確で一貫した推移として捉えた最初の批評家は、おそらく大塚英志である。彼の一連の著書は、戦後マンガ史を、共通の志向に貫かれた一続きの流れとして描き出している<sup>7</sup>。

大塚のマンガ史観は、その前提を「マンガ記号説」に置いている。マンガの表現技法は「あらかじめ用意された絵のパターン（つまり「記号」）の中から必要に応じて人物の表情や仕草を選んでいく」<sup>8</sup>ことを基本としている、マンガにおいては「写實的」な絵は原則として用いられないというのである。マンガの絵は、いわゆる「リアル」とは一線を画していなければならない。おそらくこれは、当初「低い」「非芸術的な」ジャンルであったマンガが、風刺やグロテスクといった要素を色濃く帯びていたために生じた特性だろう。絵が記号的であることは、マンガというジャンル一般の必要条件である。

大塚によれば、記号的な絵と、それによって描き出す作品世界とのあいだに齟齬を来たした最初のマンガ家は、手塚治虫だった。彼が描き出そうとしたのが、人間が汗や血を流す生身の身体を持った世界、したがって時の流れのなかで成長・変化し、死んでいく動的な世界、具体的で歴史的な時空間をともなった世界だったからだ。手塚の作品には『アドルフに告ぐ』『陽だまりの樹』など歴史の中での人間の軌跡を描き出したもの、『火の鳥』『ブラック・ジャック』など人間の身体や生と死を主題としたものが多い。少年向け・教育的・家庭向けであることで大衆的な人気を博した『鉄腕アトム』な

<sup>7</sup> 『戦後まんがの表現空間：記号的身体の呪縛』（法蔵館、1994）、前掲『教養としてのまんが・アニメ』、『アトムの命題：手塚治虫と戦後まんがの主題』（徳間書店、2003）など。

<sup>8</sup> 『教養としてのまんが・アニメ』17ページ。

どは、手塚の長く多彩な創作歴において、むしろ例外的な作品である。大塚は、このような手塚の「リアル」「現実」への志向が、すでに習作期から一貫したものであったことを実証的に明らかにしている。

ただし手塚は「リアル」や「現実」を描こうとする際に、従来のマンガから受け継いだ非写実的で記号的な絵を用いなければならなかった。手塚の選択したジャンルがマンガである以上、このことは避けようがない。手塚が生涯直面し続けたのは、本来的に「リアル」「現実」から乖離した記号の組み合わせである画像を用いて、いかにして画像外の「現実」や「リアル」に肉薄するかという困難な課題だった。

この困難を克服するべく、手塚は次々と新たな技法を開発した。彼が「マンガの神様」と称されるのは、テーマ、プロット、手法等の面で戦後マンガの可能性を大きく拡大発展させたからだだが、その創造の根底には、記号の組み合わせによる絵を用いて、生身の人間（大塚の用語に従えば「死にゆく身体」）を描き出そうという欲求があったのだ。

大塚は手塚が直面した困難を「記号的身体の呪縛」と言い表している。この呪縛との戦いは後続の世代にも引き継がれた。たとえば、従来のマンガに比べて飛躍的に視覚情報の量が多い精密な画風を特徴とする「劇画」は、人間の「肉体」や「性」へと肉薄しようとする志向から生じてきた。また一方では、人間の微妙な「内面」をできるかぎり正確に捉えようとする欲求から、萩尾望都、大島弓子らによる少女マンガの複雑で精緻な心理表出の手法が生まれた。「記号的身体の呪縛」から解放され、少しでも「現実」や「リアル」に近づこうとする志向こそが、戦後日本マンガの手法の発展と多様化を促してきたのである。

以上のような大塚の「マンガ記号説」と、この説に基づくマンガ史観が、「記号」は「リアル」と必然的な対応関係を持たないが、にもかかわらず「リアル」を志向するという、前述の2)の主張に属していることは明らかだろう。大塚の説は、これまでマンガ研究に大きな影響を与えてきた。ただし大塚の「マンガ記号説」は、「記号」と「リアル」の関係を——マンガの画像とそれが志向する「現実」との関係を——あまりにも単線的に、一段階のものとして捉えているように思われる。たとえばすでに触れたような、多様な画風が同一作品、さらには同一のコマに共存しているという戦後日本マンガの大きな特徴は、大塚の枠組では説明しきれない。この点については、次章以下で検討する。

### 3) 伊藤剛の「キャラクター／キャラ」説

伊藤剛が著書『テヅカ イズ デッド：ひらかれたマンガ表現論へ』<sup>9</sup>で提唱した「キャラクター／キャラ」説は、大塚の枠組に根本的な修正を迫るものだった。「マンガ記号説」は、マンガの画像が画像外の「現実」「リアル」を志向することを無条件に前提としているが、伊藤はこの前提それ自体に疑問を投げかけたのである。

一般的には「キャラ」とは「キャラクター」という語の略語に過ぎないが、『テヅカ イズ デッド』

<sup>9</sup> 伊藤剛『テヅカ イズ デッド：ひらかれたマンガ表現論へ』（N T T出版、2005）

ではこの2つの語が、マンガ絵の持つ相異なる志向ないしベクトルを、それぞれ指示する術語として用いられている。伊藤の定義によれば「キャラクター」は、作中人物の画像が持つ「人格を持った身体の表象」<sup>10</sup>である。これは大塚説における、画像外の「現実」「リアル」を指示する「記号」に相当するだろう。ただし伊藤は、これに加えて、作中人物の画像にはじつはもう一つの志向があり、これを「キャラ」と呼んで、「キャラクター」とは区別して考えるべきだと主張した。

「キャラ」とは画像外の「現実」への志向を持たず、時間的推移をとまなう作品世界のコンテキストからも脱け出して、画像それ自体として自律的に完結し、作家・作品・シークエンス・コマなど多様でさまざまなレベルのテキストを横断しうるだけの強度を備えた「同一性存在感」のことである<sup>11</sup>。

「キャラ」が「キャラ」たるゆえんは、たとえいかなるコンテキストに置かれようとも、それが正にその「キャラ」だと受容者によって認知される点にある。

伊藤は、自説と大塚の枠組とを明確に対照する目的から、大塚も前掲『アトム の 命題』で取り上げた手塚治虫の初期作品『地底国の怪人』に言及している。これは主人公のジョンを初めとする地上に住む人間たちが地底国の陰謀を粉碎するまでを描いた冒険物語だが、科学者の実験によって人間と同等の高度な知能を持つようになったウサギ「耳男」が重要な作中人物として登場している。耳男は当初ジョンたちとともに陰謀との戦いに活躍していたけれども、途中で大失敗を犯して追放される。だが耳男は少女科学者のミミーや、ルンペンのこどもに変装して、ジョンたちの戦いを陰から支えていく。そして最後にはミミーの姿でジョンたちを火山から救出し、自身は重傷を負って死ぬのである。

伊藤が問題としたのは、この『地底国の怪人』のラストシーン、ミミー（じつは耳男）の臨終の6コマだ（図3）。ミミーのカツラが取れると、その下から帽子が現れ、ミミーとルンペンのこどもが同一人物だったことをジョンたちは知る。次に帽子を取ったら長い耳が現れ、ミミーと少年の正体が耳男だったことが明らかになる。

このラストシーンのうち最後の1コマを除く5コマは、大塚的な枠組では説明できない。人間の知能を持った耳男が、しかしあくまでもウサギの身体を持っているという設定である以上、たとえ頭に何をかぶろうと、耳男＝ミミー＝ルンペンの顔には一貫して白い毛が密生しているはずなのだ。ところがジョンたちは、そのような耳男がカツラや帽子を頭にかぶっただけで、それが人間であるミミーや少年であると信じて疑わなかったのである。これは、もし大塚が言うように、手塚のマンガ絵がつねに「リアル」「現実」を指示しているとすれば、けっしてありえないことである。

この事態を伊藤は、耳男の画像が5コマ目までは「そもそも身体性を欠いており」、「キャラ」が優越しているのだと説明する。「もしここに少しでも写實的に身体を想像させるものがあつたならば、この場面は成立しない。耳男／ミミー／ルンペンのこどもの三様がカツラや帽子といった『描かれたもの』の有無で可變的に決められているということは、とりもなおさず、『ただの線』が、あたかも実体を持っているかのように実在感／生命感を持ってしまうという、私の言葉でいうプロトキャラクター

<sup>10</sup> 『テヅカ・イズ・デッド』、141 ページ。

<sup>11</sup> 同、108 ページ。

性を利用したのであるのは間違いない<sup>12</sup>。

これに対して、最後の 1 コマにおける耳男の画像は「キャラクター」の方が優越している。このコマにおける耳男の画像が表象しているのが、「ぼく人間だねえ……」とつぶやきながら死んでいく、かけがえのない耳男の人格と身体であるからだ。

この『地底国の怪人』の分析に表れているように、伊藤のいう「キャラクター／キャラ」はあくまでもベクトルないし志向であって、同一の作中人物の画像のうちに同時的に具現している。どちらのベクトルがどの程度優越するかは、時代・作家・作品・コマ等いろいろなレベルにおいて、また受容者によって多様であろう。だがマンガの作家や読者は、『地底国の怪人』のラストシーンの場合がそうだったように、たとえ意識してはいないにしろ、じつはこの「キャラクター／キャラ」の二重性を巧みに利用しながら作品世界を構築／受容しているのであり、大塚が言うように単に「画像外の現実」への回路を探し求めているのではない。

「記号の組み合わせによって現実に至る」という企図は、考えるまでもなく、そもそもの最初から失敗を運命づけられている。にもかかわらず、手塚治虫や後続世代のマンガ家たちが生涯創作に情熱を傾け、広範な読者がこれを支持してきたとすれば、その根底には、たとえ当事者たちによってはつきりとは意識されてこなかったにせよ、「画像外の現実」への志向とは異なる欲求、「画像それ自体が持つリアリティ」への欲求があったと考えるべきだろう。だが画像そのものへの欲求は、大塚が構築してきた「記号的身体の呪縛」という枠組や、すでに触れた手塚治虫自身の晩年の発言などによって、マンガの描き手や読み手の意識から隠蔽されてきたと伊藤は指摘する。戦後の批評言説においては、マンガ画像の「キャラクター」性ばかりが語られ、「キャラ」性への言及は抑圧されてきたというのである。

伊藤剛の主張は、彼自身も明言しているように、マンガというジャンルにおいて特に 1990 年代以降に顕著になってきた「メディア・ミックス」「二次創作」等の動向と連動している。「記号」＝マンガの画像がもはや「リアル」を志向せずに、記号が記号と結びついて自律的で完結した領域を作り出し、再生産ないし増殖していくという事態に、ボードリヤールが展開した「シミュラクル」「ハイパーリアル」論を連想することも、あながち強引とは言えないだろう<sup>13</sup>。

伊藤の枠組は、とりあえずは、「記号」が「リアル」を志向さえしないという前述の 3) の説に近いものと見なすことができる。ただし伊藤がその著書の中で、歴史的に隠蔽されてきた「キャラ」を復権させる一方で、必ずしも「キャラクター」を否定しているのではないことにも留意する必要がある。この点については、次章で検討する。

<sup>12</sup> 同、135 ページ。なお、ここで言われている「プロトキャラクター性」は、伊藤説では「キャラ」とほぼ同義である。伊藤はマンガの創造においては、「キャラ」の同一性が先に獲得されるのであり、それが複数のコマにくり返し現れることを通して、言い換えればマンガ作品のシークエンスをたどることによって、初めて作中人物の「身体」の表象、つまり「キャラクター」になると考えている。

<sup>13</sup> ジャン・ボードリヤール『シミュラクルとシミュレーション』（竹原あき子訳、法政大学出版局、1984 年）

### 3. 「記号」と「リアル」のあいだ：マンガ画像における「画風」の問題

私はこれまで、大塚英志の「マンガ記号説」を基点として、その修正を図るかたちで、マンガについて考察してきた<sup>14</sup>。それは、現時点から顧みれば、「記号」と「リアル」という二項の関係をめぐる大塚の単線的で両者を直結させる理解に対し、「構造」という第三項を介在させようとする試みであったように思われる。伊藤剛が大塚の枠組に根本的な異議を提出している今、私は大塚および伊藤の見解と自説との比較検討を行う必要に迫られている。

マンガ画像に関していえば、大塚は、任意の画像が他の画像と切り結ぶ関係を考慮していない。彼はあたかも、ある画像が同一作品や、さらには同じコマに描かれている他の画像と相関することなく、ただ作品外に想定される「リアル」だけを、まっすぐに志向しているかのように考えている。私が大塚の見解を単線的・一段階的に過ぎると感じるのは、その点である。

拙稿「マンガにおけるデフォルメの位相について」において、当時なおマクラウドの見解にも引きずられながらも、私が証明しようとしたのは、あるマンガ作品の任意の画像が同じ作品、さらには同じコマの画像との相関関係のもとにあるということだった。それは直接には、戦後日本マンガの大きな特徴である「同一作品内における複数の画風の共存」という現象に対する考察というかたちを取っていた。

この問題に関する私の主張を一言でいえば、「マンガにおいて異なる画風は、それぞれ異なる“次元”を表象している」ということである。「次元」とは曖昧な用語だが、「価値（観）」「トポス」「界」といったものを、漠然と含意していると理解してもらいたい。たとえば、先にマクラウドの見解が当てはまる例として挙げた、つの丸『サバイバー』における主人公たちとススメバチとの描き分けは、私の見解に沿って言い換えるなら、それぞれ主人公側の「陣営」と敵側の「陣営」とを表象しているということになる。

画風が「次元」を表象するというこの命題は、むしろ単一の画風によって描かれている古典的マンガについて考えてみた方がわかりやすいかもしれない。たとえば『サザエさん』や『のらくろ』では、作中人物もディテールも背景も、基本的にはほぼ同じ様式の画像によって表出されていた（図4）。

単一の画風による描出は、現在に至るまで、少なからぬマンガ家によって行われている。概して「4コママンガ」はマンガの中でもアルカイズムが特に顕著な分野だが、秋月りす等このジャンルの描き手の多くは、意識的に単一の画風を採用している（図5）。

このように単一の画風によって描かれている作品の世界は、原則として単一の「次元」をしか有していない。したがって、そこでは本当の意味での葛藤や相克は生じない。単一の画風で描かれている

<sup>14</sup> 中村唯史「マンガにおけるデフォルメの位相について」、『山形大学紀要（人文科学）』第15巻第1号（2002年）、161-178ページ。<http://www.lib.yamagata-u.ac.jp/kiyou/kiyouh/kiyouh-15-1/image/kiyouh-15-1-w161to178.pdf> からダウンロード可。同「誰のものでもない言葉：1970-80年代のマンガの言語位相について」、『山形大学人文学部研究年報』第3号（2006）、29-44ページ。<http://www-h.yamagata-u.ac.jp/kenkyu/pdf/kiyou3.pdf> からダウンロード可。



世界は、スタティックで変動しない。磯野波平は胃弱で喫煙を医者に止められてはいるが、しかしその病気が悪化して死ぬことはない。『OL進化論』<sup>15</sup>の課長はけっして会社の経費を着服したり、あるいは過労死したりしない。

ストーリー・マンガでも、たとえば鳥山明『Dr. スランプ』においては、図6に見るように、すべての画像が——作中人物も山も建物も木々も鳥も、太陽さえも——、同じような童画風の様式に統一されていた。もちろん『Dr. スランプ』では、ギャグマンガの常として、同一人物の画風が突然変わって笑いを誘う場合も少なくない。またそのコマ割りは、同面積の長方形を原則とする戦前のマンガや四コママンガとは対照的に、手塚治虫以降の少年マンガの系譜を継いで多様であり、読者の視線は動的に誘導されるように工夫されている。

けれどもここで留意すべきは、それでも『Dr. スランプ』の作品世界が静的・固定的であるということだ。このような静態性を作品に保証するのは、コマ割り・描線・文字記号等ではない。すでに述べたように、この作品において、それらはむしろ動的である。にもかかわらず、読者がこのマンガの作品世界を安定したものと感じるとすれば、それは作品で用いられている画風が単一であるからだ。

『Dr. スランプ』や『OL進化論』の場合には、すべての作中人物が単一の画風で表されているが、これは作中人物全員が同じ次元にあることを意味している。『Dr. スランプ』や『OL進化論』で、内輪喧嘩やもめ事は起きても、深刻な葛藤や悲劇が生じないのは、このためである。

これとは逆に、複数の画風が共存している作品世界は、複数の次元が葛藤・相克し合う、動的で不安定な世界である。マクラウドの説が当てはまる例として先に挙げた『サバイビー』では、複数の画風は、それぞれある特定の「陣営」＝作中人物群に固着している。この作品において「記号的」な画風は主人公であるミツバチたち＝被抑圧者の陣営と、「リアル」な画風は敵であるスズメバチ＝抑圧者の陣営と、それぞれ分かちがたく結びついている。

もっとも『サバイビー』のように作中人物群が特定の「陣営」に固着しているのは、むしろ単純明快な例である。1970－80年代を頂点として、日本マンガにおける「次元」の表出は、かなり複雑な様相を呈していた。当時の多くの作品では、画風は「善玉／悪玉」のような特定の「陣営」を明示するとは限らず、むしろ一人の作中人物でさえ、どのような「界」に属しているかという基準にもとづいて、場面ごとに描き分けられていたのである。

たとえば萩尾望都『ポーの一族』<sup>16</sup>は、設定のレベルでいえば、永遠の時を生きるパンパネラの世界と人間の世界という二つの「陣営」から成っているが、この二つの「陣営」に属する作中人物が、それぞれ異なる画風によって、固定的に描き分けられているのではない。概して『ポーの一族』では多様な画風が微細に描き分けられているが、通常は、パンパネラに対しても人間に対しても同一の画風が用いられている（図7-1）。両者のあいだに明確な描き分けがなされるのは、パンパネラが吸血を意図する場面である。このときにはパンパネラの側の唇が強調され、その眼が瞳を失って空白として表

<sup>15</sup> 1989年より『週間モーニング』（講談社）で連載中。

<sup>16</sup> 『別冊少女コミック』1972年3月号－1976年6月号。

現される(図 7-2)。けれどもこのように描出されるのは、いつもパンパネラだけとは限らない。図 7-3 では、エドガーとアランのどちらも空白な眼と陰翳を伴って描かれているが、アランはこの段階ではまだ人間なのである。

すでに多くの批評家が指摘しているように、『ポーの一族』は単にパンパネラと人間の相克の物語なのではない。両者に託して語られているのは、「時」「日常」のなかで変容していく人間が抱く、パンパネラに象徴される「永遠」に対する決して充たされることのない憧憬である。物語の真の葛藤は作中人物のレベルではなく、「日常」と、そこにときおり侵入してくる「永遠」という「界」のあいだに生じている。

瞳の有無による画風の描き分けは、「人間」と「パンパネラ」という「陣営」ではなく、むしろ「日常」と「永遠」という「界」の別にこそ対応している。図 7-1 ではともに「日常」のなかにあったエドガーとアラン(パンパネラと人間)は、図 7-3 で二人にとってかけがえのない存在だったメリーベルの消滅を知った瞬間、ともに今度は死という「永遠」に触れている。それぞれ異なる画風の図 7-1 と図 7-3 で、違う陣営に属しているエドガーとアランが同一の画風で描かれているのは、描き分けの基準が「陣営」ではなく「界」であるからだ。『ポーの一族』における描き分けは、『サバイビー』のように作中人物のレベルではなく、彼らが場面やコマごとに、どのような「界」に触れているかによるのである。

高橋留美子の短編『笑う標的』<sup>17</sup>では、旧習の今なお根強い片田舎の風景が「写實的」に描出されている(図 8-1)。これに対して作中人物は、主人公の梓をはじめ、基本的には一見して高橋留美子の筆になることが明らかな、同一の画風で描かれている(図 8-2)。ただし梓だけは、ときにより「写實的」な画風で表出される(図 8-3)。従兄弟の譲と結ばれることを切望してきた彼女は、土着の魔物である餓鬼との共生関係を結んで、自分の願望を妨げる人間を、母親もその例外ではなく抹殺してきたのであった。最後には愛する譲の矢によって射殺されるこのヒロインは、ふだんは他の作中人物と同一の画風で描かれているが、餓鬼の後援のもとに行動しているときには、顔を中心に細かい描線が書き込まれることによって、他の場面とは一線を画した姿を帯びている。

高橋留美子の怪異短編には、怪異や魔性は伝承の息づく田舎に根ざしており、それらを宿した人物が伝承と断絶した現代的な日常空間(たとえば学校や都会)に侵入してくることによって、葛藤が生じるというパターンが多い。そして「伝承」と「現代」という二つの「界」は、『笑う標的』に典型的に現れているように、それぞれが異なる画風で描き分けられているのである。「魔性」から「日常」への侵入者である梓は、二つの「界」に関わっているのであり、場面によって梓が異なる画風で描かれていることは、彼女がその場面でどちらの「界」に傾いているのかを示す指標となっている。

1970-80 年代の少女マンガ、一部の少年マンガにおいては、コミカルな効果を意図した場合を除いて、同一の作中人物が場面によって異なる画風で描かれるとき、その人物はそれぞれの場面で、異なる次元に属していることを意味していた。『ポーの一族』と『笑う標的』はその典型的な例である。前

<sup>17</sup> 『週刊少年サンデー』1983 年立春増刊号(2月号)。『るーみっくわーど：高橋留美子短編集 1』(小学館、1984 年) 所収。

者において作中人物は、彼らが「時の流れ」のなかにあるか、「永遠」に触れているかという別によって描き分けられている。後者において主題のレベルにあるのは「土俗／怪異」と「現代／日常」との相克であり、この二つの極のあいだで引き裂かれる主人公は、両極のどちらに加担しているかに基づいて、各場面で二つの画風のどちらかによって表出されている。

「次元」の表象として画風を描き分けるというこの手法からさらに生じてきたのが、「作中人物のプロット上の設定と描出との齟齬」の手法である。ここでは清原なつの『銀色のクリメーヌ』を例にとろう<sup>18</sup>。この作品は、チンパンジーと人間との異種間恋愛を、現代における宿命譚として構築することに成功している。手話による高度な会話能力をもつ雌のチンパンジー・クリメーヌは人類学者の青年ワシューと恋に落ちるが、第三者から見れば所詮はチンパンジーであり、最終的には愛するワシューとの共同生活を壊され、別の研究所に生体実験動物として売却される。

『銀色のクリメーヌ』では、クリメーヌの恋愛感情や人間としての自己認識と、他者から見てチンパンジー以外の何者でもない彼女の存在との相克が、その表象が絵画とストーリーとで齟齬を来していることによって表現されている。この作品でクリメーヌはほぼ一貫して少女の姿で描き出されているが、これは彼女の感情・意志・自己認識という「次元」の形象化である。一方、ストーリーのレベルでは、彼女がチンパンジーであることが次第に明らかになっていく。ラストシーンでワシューの説得により自分の運命を甘受することを決意する（少女としての）クリメーヌの姿は一種の荘厳さを帯びているが（図9）、これは絵と設定の齟齬をとおして、クリメーヌの意志とそれを超越した「関係の絶対性」＝「宿命」との臨界が、明確に形象化されることによって醸し出されているのである。

この手法を用いた作品でマンガ史上名高いのは、高野文子『田辺のつる』<sup>19</sup>だ。この作品では、痴呆の症状が現れ、童心に帰ってしまった老女のつるが、おそらく彼女が子供だった頃に流布していた少女の典型的イメージで表出され、字も当時の雰囲気や醸し出すため草書的に書かれている（図10-1）。つるとその周辺のこのような絵柄は、他の作中人物（つるの息子家族）や家の中の様子の細々とした「写實的」な描写（図10-2）とは、一見して対照的である。この作品はつるの「少女」としての自己認識と、「老婆」としての現実・日常という、二つの「次元」のズレ・相克を内容としているが、この二つの「次元」の対比は、異なる画像の共存によって視覚的に読者に明示されているのである。

以上の考察から出てくる結論は、大塚英志が想定しているように、マンガの画像個々が単独で、直接に「リアル」を志向するのではないということだ。個々の画像は、作品外の「リアル」を志向する以前に、同じ作品内の他の画像との相関関係のもとで、なんらかの「次元」を表象している。ここでいう「次元」は、たとえばミハイル・バフチンが文学作品について思い描いていたような、作品外から記号を介して作品世界に入り込んでくる「イデオロギー」に相当すると考えられるが、そのような「イデオロギー」はバフチンも認めているように、作品に導入される際に、作者による独特の屈曲を

<sup>18</sup> 『ぶ〜けせれくしょん』1989年4月20日号。『金色のシルバーバック』（集英社、1990年）所収。

<sup>19</sup> 『漫金超』1号（1980年）、『絶対安全剃刀：高野文子作品集』（白泉社、1982）所収

経るものだ<sup>20</sup>。したがって「次元」は、作品外の「リアル」を直接に反映しているのではなく、第一義的には作品世界の構成要素と考えなければならない。というよりも、むしろ多様な「次元」の相関関係が作品世界を構成しているのである。作品外の「リアル」を志向するのは、このような意味での総体としての作品世界なのである。

このことを画像に即していえば、画像がどのような「次元」を表象しているかは、まず作品世界内の相関関係、いいかえれば「構造」によって規定されている。画像と「リアル」の関係は、単線的でも直接的でもない。それはまず「構造」によってその意義を規定され、それと同時的に他の画像と相関して作品総体を形成し、その後で初めて作品全体として「リアル」を志向する。画像と「リアル」の関係は、少なくとも本章で検討してきたような作品においては、このように複合的で段階的である。

以上のような前提に立った場合、「画像」と「リアル」の関係についての伊藤剛の見解は、どのように捉えられるだろうか。一方では彼は、「キャラ」が作品内のシークエンスをたどることで、その作品の枠内で実体的な「身体」と「性格」を有する「キャラクター」が成立すると主張している。つまり個々の画像の相関関係から作品世界が構成され、それが「リアル」を志向すると考えているのである。

画像が「リアル」を直接に志向するのではなく、作品という「構造」が介在すると考える点で、私の説は大塚よりも伊藤の枠組の方に近い。ただし「キャラ」を「プロト・キャラクター態」と呼んでいることからもうかがえるように、伊藤は同一性を有する「画像」個々が先に生じ、それが連鎖することで今度は作品という「構造」が形成されるという順序を想定している。だが私の説は、「次元」を表出する個々の画風はあくまでも作品という「構造」との関係において決定されるというものであり、「構造」と「画像」の発生は原則として同時的である。

伊藤と私の説のこのような相違は、一つには伊藤の論が基本的には描き手の創造プロセスを念頭に置き、一方私の説がむしろ受容プロセスに即したものであることによる。また伊藤が考察しているのが主として1990年代以降の、伊藤のいう「切断線」以降の作品であり、私が考察してきたのが「切断線」以前の作品であることにも起因しているだろう。

伊藤のいう「切断線」については本稿の結論部で検討するが、伊藤と私の考えの相違をより明確に考えるために、ここで「画像」を離れて、マンガというジャンルの有力なもう一つの記号である「言葉」について考えてみたい。

#### 4. マンガにおける言葉の位相（1）：帰属しきらない言葉

マンガにおける「言葉」の問題について、最初に問題を提起したのは、やはり大塚英志である。彼

---

<sup>20</sup> ミハイル・バフチン『マルクス主義と言語哲学：言語学における社会学的方法の基本的問題【改訳版】』（桑野隆訳、未来社、1989年）

は、すでに述べたような「リアル」に肉薄しようとする戦後日本マンガの志向の一環として、萩尾望都や大島弓子など「花の 24 年組」によって開発され、その後少女マンガを中心に 1970—80 年代に隆盛した言語位相に注目した。

大塚はこの位相を「心理」や「内面」の描写と見なした。彼は 1991 年の論考「内面の発見と喪失」<sup>21</sup>において、「フキダシの外の文字情報に表現の比重が置かれているか否かが少年まんがと少女まんがを区別する恐らくは唯一の基準なのである」と述べている。いわゆる少年マンガの文字情報がもっぱらセリフ（吹きだしの中の文字情報）と擬音語・擬態語から成り立っているのに対して、少女マンガにはセリフでも擬音語・擬態語でもない文字情報が存在するのである。これらの言葉は、どのような位相を帯びているのか。

大塚は、これをマンガにおける「内面の発見→制度化」の一環であると指摘し、例として岩館真理子作『まるでシャボン』<sup>22</sup>の一場面を取り上げている（図 11）。主人公の女の子が、草子さんという恋人に裏切られたばかりの羽賀さんという青年に向かって「羽賀さんは少しも悪くないの？羽賀さんは草さんに不安を与えて……羽賀さんがもっと草さんの気持ちをわかってあげたら」と非難の言葉を浴びせる場面である。じつは主人公は羽賀さんに恋をしていて、今こそ羽賀さんに自分の感情を告白するチャンスなのだが、なぜか傷心の羽賀さんを非難してしまうのである。

ところで、主人公のこの口に出している言葉（外言）は吹きだしに入れられているが、この場面には別種の文字情報も存在し、方形の枠の中に置かれることによって吹きだしの中の言葉と区別されている。これら「あたしはどうして」「こんなことをいっているんだろう」「なんのために」という文字情報は、明らかに主人公の心中の言葉（内言）の表出である。主人公の心のなかには、羽賀さんを非難する自分を端から見て、いぶかしんでいるもう一人の自分がいる。<sup>23</sup>

『まるでシャボン』では、作中人物の内言は方形の枠内に入れられているが、少女マンガの他の作品では、それは画面上に直接置かれている場合の方が多かった。したがって本稿では以下、大塚が注目した言語位相を、「吹きだしに入らない言葉」と呼ぶことにする。作中人物のうちの誰に帰属するかを明示する「吹きだし」に入れられることなく、画面上にむき出しで配置されている言葉である。

大塚は「花の 24 年組」のこの発明を、マンガにおける「自意識」「自我」「内面」の発見、制度化と捉えたのだが、この「吹きだしに入らない言葉＝内面描写」説は、現在でも定説であるようだ。たとえばヤマダトモコは 2001 年の論考で、萩尾望都の作品が「文学的」と言われるのは、「他のジャンル

<sup>21</sup> 『イマゴ』1991 年 10 月号。『戦後まんがの表現空間』所収、56—72 ページ。

<sup>22</sup> 『週刊マーガレット』1986 年 39 号—1987 年 16 号。『まるでシャボン』1・2 巻（集英社、1987）。

<sup>23</sup> このように内言を文字情報として作品中に導入するようになったのは、既述のとおり「花の 24 年組」による発明だが、それまではマンガにおいて人物の内面は視覚的に表出するよりほかはないと考えられていたのである。たとえば、石森章太郎は 1960 年代前半に思春期の少年少女の心理を描写しようとして実験をくり返した末に、1965 年に「人間の心理ですが……マンガの場合、その表現は、たいへんむずかしくなるのです。小説などのように、克明に文字で説明するわけにはいかないのです。（前に一度、ぼくは登場人物の心理描写は、絵物語風に活字にしようと考えてころもたことがあります、どうもうまくいきませんでした。）とにかく絵で、人物の動きで、背景でやらなければいけません」という結論に達している。『石の森章太郎のマンガ家入門』（秋田書店、1998 年）137 ページ。

のマンガより、特にキャラクターの内面描写を重視してきた」少女マンガの世界にその要因を見ることができると指摘し、「その内面重視が、技術的には詩的なネーム（マンガの文字部分）……の発達を促したのだろう」と述べている<sup>24</sup>。伊藤剛は、『テヅカ イズ デッド』において「キャラクター／キャラ」説と並ぶ重要な枠組である「フレームの不確定性」を用いて、「吹きだしに入らない言葉」と「カメラ・アイ」との同化に関する優れた考察を行っているが<sup>25</sup>、「吹きだしに入らない言葉」が「内的モノログ」であるという前提は崩していない。『テヅカ イズ デッド』刊行後に単行本に収録されたヨコタ村上孝之の「現代マンガにおける『内面』の成立」もまた、現代マンガにおける「他者」の喪失を分析した興味深い論考だが、基本的にはやはり大塚の枠組を踏襲している<sup>26</sup>。

吉本隆明は大塚よりも早く、すでに 1983 年の論考「語相論」<sup>27</sup>において、少女マンガの言語位相を考察している。この論の冒頭では山岸涼子の短編『籠の中の鳥』<sup>28</sup>のいくつかの場面の言葉が分析され、それらがナレーション、作中人物のセリフ（外言）、心中の言葉（内言）に分類されること、またその分類が吹きだしの描き分けによって視覚的にも明示されていることが指摘されている。ここまでは大塚の説と同じ趣旨である。

だが吉本が「語相論」で驚嘆しているのは、それよりもむしろ萩尾望都などの作家たちが外言と内言、セリフと内面というような明解な二項式には収まりきらない「刻々に変化する登場人物たちの感覚的な陰影」を、「3 種類以上の微分された言葉の位相」を用いて表現しえていることの方である。その例として吉本は高野文子の掌編『はい——背すじを伸してワタシノバンデス』<sup>29</sup>を取り上げている（図 12）。主人公の娘は銭湯に入って、他の女性たちが身体を洗う光景に生理的な嫌悪感を抱くが、隣の洗い場に老女が坐ると急に息が楽になったように感じる。吉本が分析しているのは、主人公が老女を見ながらもの思いにふけり、やがて自分の母親と勘違いした子供に声をかけられ、われに返るまでの場面である。

吉本はこのわずか 5 コマのシークエンスに、4 種類の異なる言語位相を見いだしている。1) 1 コマ目の方形の枠で囲まれている主人公の独白、2) 2・3・5 コマ目にカタカナで横書きされているところの主人公の心中で生じている老女との架空の対話、3) 4 コマ目の「ムカシ……なのですか？」：2) における架空の対話の当事者であるもう一人の主人公の独白、4) 5 コマ目の吹きだしに入っているところの主人公を母親とまちがえた子供の外言、の 4 相である。

「語相論」の作品分析は、マンガというジャンルに固有の表現方法を言語のみによって正確に記述しようとした困難な試みであり、そのためかなり読みづらいが、後に指摘するように、じつは考察の射程はその結論の枠を越えている。だが少女マンガにおける言語位相の多様さと微細さを作中人物の心理の表現と見なす結論に関していえば、吉本の考えは大塚と一致している。

<sup>24</sup> 「少女マンガの中の〈文学〉」、『週間朝日百科世界の文学 110 号：マンガと文学』（2001）311-313 ページ。

<sup>25</sup> 220-246 ページ。

<sup>26</sup> ヨコタ村上孝之『マンガは欲望する』（筑摩書房、2006 年）19-51 ページ参照。

<sup>27</sup> 『海燕』1983 年 2 月号。『吉本隆明全集撰 7・イメージ論』（大和書房、1988）所収、482-505 ページ。

<sup>28</sup> 『プチフラワー』1981 年 9 月号。『天人唐草：自選作品集』（文春文庫ビジュアル版、1994）所収。

<sup>29</sup> 『楽書館』No. 55。高野前掲書所収。

たしかに、大塚が人間の心理を「内面」や「自意識」という、外界や他者から隔絶して、これと対峙する自律的なものと見なしているのに対して、吉本は人間心理をより流動的、多層的で開かれたものとして捉え、外界や他者に対する作中人物の志向や、人物がそれらと切り結びつつある関係までも「心理」や「感覚」の範疇に含めて考えている。両者のこの「心理」観・「内面」観の相違は決して小さいものではない。だがそのような違いはあるにせよ、少女マンガにおける「言語の微分構造化」を「感覚の微分化」と直接に結びつけている点において、吉本は最終的には大塚の「内面描写」説と同じ枠組に立っているのである。

だが少女マンガから生まれた「吹きだしに入らない言葉」の位相は、本当にそのすべてが作中人物の「内面」の表出なのだろうか。ここでは対象をいわゆる「少女マンガ」に限定せず、このジャンルの手法に積極的な関心を示した一部の「少年マンガ」の描き手たち（手塚治虫、高橋留美子等）にまで範囲を広げて考えてみよう。吹きだしや枠を伴うことなく、むき出しで画面上に配置されている言葉のうちには、「内面描写」「内的モノログ」というだけでは説明できないような事例も数多く観察されるのである。

マンガにおいて画面上にむき出しで配置されている言葉のうち、「内面」の描写ではないものとして第一に思い浮かぶのは、ナレーションだろう。たとえば手塚治虫の『きりひと讃歌』<sup>30</sup>の冒頭では、「M大医学部の付属病院は世界に誇る近代医療設備とアカデミックな研究機関を擁して／国内どころか海外からも患者達をひきつけ、そして充分にその期待にこたえているのだったが／隔離病棟第六十六号室の患者に関しては／第一内科医長の竜ヶ裏博士の／その権威も／ほとんどお手上げの状態であった」という文が、病院の外観や手術室の光景、教授診療の情景などを伴って、2ページにわたって配置されている。

『きりひと讃歌』のナレーションは、作中人物たちがこれから生きていくことになる作品世界の状況を設定している。これは作中人物の誰かの「内面」の描写ではなく、作中人物たち（より正確には彼らが生きている状況）の輪郭を定めている、彼らに対して外在的な言葉なのである。

『きりひと讃歌』冒頭のこの言葉は、いうまでもなく映画のナレーションや、小説の地の文に相当する。手塚治虫は4コマを基本とする古典的マンガを脱して複雑な物語構造を持つ作品世界を構築しようとした際に、すでに小説や映画で確立されていた語相をマンガに導入したのである。大塚英志や吉本隆明はこの種の語相を考察していないが、それはひとつにはナレーションが少女マンガよりもむしろ少年マンガや劇画で多用されている語相であるためであり、またこのすでに他ジャンルで確立されていた位相を改めて論じる必要を感じなかったからでもあろう。

では、このようなナレーションを典型的なものと考えた場合に、たとえば高橋留美子の短編『闇をかけるまなざし』<sup>31</sup>の吹きだしに入らない言葉などはどのように考えれば良いだろうか。この作品は「瞳」という名の重病の少年が主人公である。彼は長期療養中で病室から一步も出ることができない

<sup>30</sup> 『ビッグコミック』1970年04月10日号－1971年12月25日号。『きりひと讃歌』1－3巻（小学館文庫、1994）。

<sup>31</sup> 『少年サンデー』1982年8月増刊号。高橋前掲書所収。

が、超能力で飼っている鳥を自由に操り、この鳥が外で目にしたものをそのまま自分でも見る能力を持つ。遠くにある重い事物を自在に動かす強い念力の持ち主でもある。瞳は鳥の目を通して知った高校生の女の子に憧れ、独占するべく彼女の恋人を抹殺しようとするが、最後は空中に浮遊したまま息絶え、落下していく。

図 13-1、13-2 はそれぞれ、この作品の冒頭と末尾のページである。どちらにおいても「瞳に翼が生えた時」に始まる言葉が吹きだしを伴わずに画面上に直接置かれているが、両者は明らかに相呼応している。これらの言葉の位相は、冒頭と末尾という配置ともあいまって、ひとまずはナレーショニック的であると考えられよう。ただしこれらの言葉が設定しているのは、『きりひと讃歌』の場合のように作品の具体的な時空間というよりも、むしろ価値的なレベル、作品の主題の方である。冒頭の言葉は憧れた女子高生を独占するために超能力で破壊と殺戮を行う瞳少年の行動を予告するものであり、末尾の言葉は暴走したはてに死んだ瞳少年への問いかけになっている。

問題は、これらの言葉がナレーショニックな、作中人物の生を外側から定義する言葉であるそのまま、作中人物の内言でもあるということだ。冒頭部の言葉は、主人公である瞳少年に帰属している。

1 コマ目の「瞳に翼が生えた時／なんでもできると思った——」は、彼が鳥を自由に操作し、鳥が目にしたものをそのまま見る能力を獲得したことを指している。2 コマ目の「欲しいものは……」が2・3 コマ目の「鳥＝瞳」の視線からみた風景と結びついていることが、これを示唆している。さらにこの「鳥＝瞳」は、「なんでも手に入ると思った……」という言葉のある4 コマ目で、憧憬の対象である女子高生を見つけている。このように画像も考慮に入れるならば、これらの言葉が瞳少年に帰属していることは明らかである。

末尾の言葉はどうだろうか。1 コマ目の「翼に瞳が生えた時…」は、瞳少年の内言だろう。空中に浮遊していた彼が2 コマ目で息絶えていることと考え合わせるなら、1 コマ目の言葉の後の「…」は、少年が死んだ（彼の自意識が途絶えた）瞬間を表していると思われる。では4・5 コマ目の「なにが／欲しかったんだ／瞳…」「なにが欲しかったんだ！」は誰の言葉なのか。男言葉で瞳少年に問いかけられていること、また画面との関係を考慮するなら、これは女子高生の恋人の言葉だろう。

『闇をかけるまなざし』で私たちが出会うのは、不思議な位相だ。言葉は、作中人物の誰かの内面であると同時に、彼らを外側から定義してもいるのだ。この不思議さは、主人公の内言と、その死後の他の人物の内言とが呼応し、対話していることのものである。いうまでもなく、この対話は現実（作中人物にとっての現実＝作品世界）のレベルで交わされるのではなく、作中人物にとって外的な作者／読者のレベルで成立する。作中人物の内面に帰属している言葉が、そのまま彼ら自身の存在を、その外側から定義しているのである。

吉本隆明はおそらく、少女マンガの言語位相のこの特性に気づいていた。「語相論」のなかで彼は岡田史子『いとしのアンジェリカ』<sup>32</sup>を分析して、その語相を「ナレーションと会話の言語的な位相のあ

<sup>32</sup> 『COM』1970年10月号。『ほんのすこしの水：岡田史子作品集2』（朝日ソノラマ、1978）所収。



いだを、溶融するように、未分離のまましだいに移行する言語の構造」と言い表している。また萩尾望都『メッシュ』<sup>33</sup>のなかに「独白のセリフと、会話のセリフの中間にあって、主人公の独り言、あるいは語り手の促しの言葉として表出されている、いわば半音階的な言語の位相」を見いだしている。これは、『闇をかけるまなざし』に見いだされた「作中人物の内面の言葉が、そのまま同時に彼らを外的な立場から定義している」のと同じ語相を指摘していると思われる。

吉本が発見したこの「半音階的な言語の位相」は、「言語の位相化」を「感覚の微分化」に直結させている「語相論」の結論の枠には収まりきらない。「半音階的な言語」は、作中人物の「内面」には収まりきらないのである。少女マンガにおいて開発された吹きだしの外、画面上にむき出しで配置される言葉の位相については、「内面描写」説とは別の枠組で考える必要がある。

『闇をかけるまなざし』の冒頭と末尾のような言語位相は、1970-80年代に、少女マンガを中心にしばしば用いられ、読者もこれをごく当然の現象として受容していたのだが、この位相の明確な定義は、マンガ研究の分野ではまだ行われていない。必ずしも「内面の描写」としてのみ考えられないことは、すでに指摘したとおりである。それは作中人物の内言としての位相を帯びたそのまま、作中人物に対して外的な位相／語り手の言葉としての位相をも帯びる。したがって、この位相は、人間の自立的な「個」を前提とした枠組では説明できない。これは定説のような人物の「内面」「心理」描写ではなく、むしろ作中人物の自意識とその人物の存在との相関の表出である。

ひとの「内面」「自意識」とは、自分の生に対する自己認識にほかならない。だがひとの存在は、彼の自己認識によってよりも、むしろ彼と他の人々との関係によって定まるものだ。芸術作品では作中人物の存在は、外側から彼を輪郭づける言葉、語り手の言葉によって定められる。作中人物／「私」の言葉（自意識）と語り手／「他者」の言葉（存在）とを同一視できないことは、美的領域では自明である。<sup>34</sup>

「吹きだしに入らない言葉」は、作中人物の自意識と存在との相関の表出であり、この相関は多様なタイプに分かれている。『きりひと讃歌』のナレーションは、作中人物の自意識と存在とが完全に分離している例である。手塚治虫のマンガにおいては、作中人物に帰属する言葉は吹きだしに入った外言だけであり、自意識を表す言葉もまた基本的には吹きだしに入れられている。内言もまた外言として処理されているのである（演劇における独白・傍白と同じ位相）。一方、吹きだしに入らない言葉は、作中人物の置かれている状況を完全に客観的・外在的な立場から説明する。この位相を「三人称的相関」と呼ぶことができるだろう。

一見「内面」表出のように見えるけれども、じつはむしろ作中人物を外側から定義している言葉の例として、高野文子『玄関』<sup>35</sup>の「吹きだしに入らない言葉」を考えてみよう。これは海で溺れかけた体験がトラウマとなり、水に入ることができなくなった女の子を主人公とする物語である。作品中、

<sup>33</sup> 『プチフラワー』1980年夏の号-1984年6月号。『メッシュ』1-7巻（小学館、1981-1984）。

<sup>34</sup> ミハイル・バフチン「美的活動における作者と主人公」、『ミハイル・バフチン全著作第1巻』（1999、水声社）87-368ページ参照。

<sup>35</sup> 『プチフラワー』1981年秋の号。高野前掲書所収。

吹きだしに入っていない言葉はほぼすべて、主人公による自分の言動を説明する言葉である（「わたしはなんで泣いたのでしょうか／先生にしかられたんじゃないです／お母さんにしかられたんでもないです」図 14-1）。

作品全体から判断するなら、冒頭部（図 14-2）の画像が溺れる瞬間までの主人公の視野を表していることは明らかである。1・2 コマ目の「小さい波ひとつ」「大きい波ひとつ」は、溺れる直前の主人公の内言、3 コマ目の「えみこくだけですよ／波くだけですよ」はそのとき母親が主人公に呼びかけた（あるいは主人公の心中でそのように響いた）声、5 コマ目の言葉は回想している現在の主人公の内言だろう。吉本隆明流に分析するなら、このページには3つの互いに異なる語相が存在することになる。

だが、ここで重要なのはそのことよりも、最終的にはこれらの言葉がすべて語り手＝回想している現在の主人公に帰属している一方で、画像と吹きだしに入れられている言葉が回想の対象である過去の主人公のものだということだ。作中人物としての主人公（トラウマに捉われた当時の主人公）の存在を、語り手としての主人公（当時を回想している現在の主人公）が輪郭づけ、価値づけ、定義しているのである。

マンガというジャンルにおいては、たとえ作品世界のできごとのすべてが主人公の立場から語られている場合でも、視覚的には、すべてを主人公の視点から描くことは困難である。すべての言葉が主人公の語りに帰属する場合はありうるけれども、よほど実験的な作品でもないかぎり、語っている主人公自身が作中人物としての造形化を免れることはない。冒頭部の画像が純粋に主人公の視点から描かれている『玄関』においても、主人公は2 ページ目以降、小学生の女の子として視覚的に形象化されている（図 14-3）。作品世界が言語からのみ成り、したがって作中のすべてが語り手の視点から価値づけられうる文学とは違って、マンガにおいて純粋な一人称を成立させることは困難である。このジャンルにおける人称は、作中人物の自意識（内面）を基準とするのではなく、これと語り手（存在）との相関関係に基づいて判断されなければならないのである<sup>36</sup>。

『玄関』では、吹きだしに入れられていない現在の語り手の言葉が、視覚化された過去の自分自身を詳細に定義していく。『玄関』の「吹きだしに入らない言葉」は、「私」という一人称を用いているけれども、語り手としての現在の「私」が、作中人物としての過去の「私」を、その外側から輪郭づけ、定義しているという意味において三人称に近い。しかし、もちろん、これを三人称と言い切ることもできない。図 14-3 の2 コマ目、3 コマ目の吹きだしに入っている言葉（「わたし別にしょうこと仲良しなわけじゃないです」「歳がおんなじでうちが隣だから、しょうこがよく遊びに来るんです」）が、過去の「私」の内言であるそのままに、彼女からみて未来に存在するはずの読者への語りかけにもなっている例からも明らかなように、「私」の言葉は最終的には過去の「私」（一人称的）にも、現在の「私」（三人称的）にも帰属しきらないのである。

<sup>36</sup> マンガ作品の人称の問題については、『竹宮恵子のマンガ教室』（筑摩書房、2001）58-69、87-99 ページが示唆的である。

マンガにおいて吹きだしや枠に囲まれることなく、むき出しで画面上に直接置かれている言葉は、作中人物の自意識と存在との相関の表出である。この相関は、自意識と存在とが完全に分離している「三人称的相関」（『きりひと讃歌』）を一方の極とし、両者の帰属が一致する「一人称的相関」（『まるでシャボン』『籠の中の鳥』等）を他方の極としている。大塚らの「内面」描写説は「一人称的相関」の事例には該当するが、実際には「吹きだしに入らない言葉」は、吉本隆明が気づいていたように、「一人称的相関」と「三人称的相関」の中間的な位相を帯びている場合が多いのである（『闇をかけるまなざし』『玄関』）。

## 5. マンガにおける「言葉」の位相（2）：「引用」の問題

マンガにおける「吹きだしに入らない言葉」の位相は、作中人物の「内面の表出」「内的モノローグ」という枠には収まらない。むしろ作中人物の「内面」をその外側から輪郭づけ、定義する機能を果たしていることも少なくない。この後者の機能が明確に表れているのは、他作品から引用された言語テキストが、吹きだしに入れられずに、画面上に直接置かれているケースである。

このような事例は、1970-80年代の少女マンガとその系譜を継ぐ作品において、枚挙に暇がない。たとえば図15は、すでに一度言及した萩尾望都の連作『ポーの一族』の1編『メリーベルと銀のぼら』<sup>37</sup>の1コマである。この作品の主人公は思春期に吸血鬼となり、その心身のままで永遠に生き続けている少年エドガーだが、このコマはそのエドガーが妹のメリーベルに別れを告げにきた場面である。メリーベルは幼いときに兄と別離したが、その後も人間としてすくすくと成長していた。偶然に妹の所在を知ったエドガーは、メリーベルが人間としての生をしあわせに全うすることを願いながらも、ひとり取り残される孤独に耐えかね、つい彼女に会いに来てしまったのである。

吹きだしの中の「だれよりもメリーベルの幸福を願っていたのに」「…願っていたのに…」という言葉がエドガーに帰属することは明らかである。では吹きだしに入っていない「ハンブティ／ダンブティ」以下の『マザーグース』の歌詞は誰に帰属するものだろうか。これはエドガーが口ずさんでいる外言でも、心の中で思い出している内言でもない。外言であるとすれば吹きだしに入っているはずだし、画面上にむき出しで置かれているために、内言である「だれよりもメリーベルの幸福を願っていたのに」等とも区別されている。視覚的にはエドガーの形象を包むように配置されている。『マザーグース』のこの詩は、エドガーの内面から発せられているというよりも、むしろ時を止めて永遠の位相に留まり続けなければならない彼の存在を、その外から語っているのである。

図16は森川久実『南京路に花吹雪』<sup>38</sup>の一場面である。能天気な題名がついているが、日中戦争時の上海を舞台にして、日中混血の黄龍という主人公が戦争回避を目的とした日本側の特務機関に入ら

<sup>37</sup> 『別冊少女コミック』1973年1-3月号。『萩尾望都作品集7：ポーの一族2』（小学館、1977）所収。

<sup>38</sup> 『ララ』1981年8月号-1983年5月号。『南京路に花吹雪』1-4巻（白泉社、1982-1983）。

ざるをえなくなり、「裏切り者」と呼ばれながら手を汚していく苦悩を扱った作品である。引用は特務機関に入っている主人公が、抗日運動に従事していた当時の仲間である阮明と、敵味方として再会した場面である。結核を病んでいる阮明が咯血し、「まだ死ねないさ」とつぶやいたその後に、1 ページ半を割いて、『列氏』の書き下し文と、半ばそれに対応する日本語とがむき出しで配置されている。

この場面は2 ページの見開きになっている。「中国の天は傾いている……人々は苦痛にあえいでいる……いくたび人々が天柱を折り、地維を絶とうとも……天は修繕されねばならぬ」という言葉は、右側に小さく配置されている阮明と黄龍に対して、左側から覆いかぶさるかのようだ。これらの言葉は、抗日側と日本側というふうに今は立場を違えているけれども、最終的には同一である彼らの生の目的、存在の意義を言い表している。

たしかに『列氏』から引用されたテキストは、『ポーの一族』の『マザーグース』の場合とは違って、「親父のログセだった」という阮明のセリフによって、一応の動機づけを与えられている。だがこれらの言葉は、『南京路に花吹雪』のこの場面においては、阮明にもその父親にも帰属してはいない。阮明の父親は、息子によって言及されるだけであり、この作品に直接登場することはない。

たとえばアニメ化した場合に阮明あるいはその父親役の声優に「中国の天は傾いている……天は修繕されねばならぬ」というこの言葉を語らせたとするれば、それは阮明の個人的な想いということになり、彼だけでなく黄龍をも照射しているマンガにおけるような位相を失ってしまう。『南京路に花吹雪』に引用された『列氏』の言葉は、阮明や黄龍といった作中人物の「内面」に帰属しているのではなく、彼らの存在をその外側から照射しているのである。

図 17 は、岡崎京子『リバーズ・エッジ』<sup>39</sup>のクライマックスからの2 ページである。東京都下のある河原で誰のものともわからない死体を見つけ、その秘密を共有する少年少女3人を主人公とするこの物語は、しかし大塚英志が的確に指摘しているとおり<sup>40</sup>、彼らが死を克服して生に回帰するというような通過儀礼を描いてはいない。ビルドゥングス・ロマンとして読まれることを明らかに拒んでいるこのマンガの作品世界では、死や死体が次々と増殖していくが、主人公たちはただその傍らを通り過ぎていくだけである。

図 17 は、主人公の山田少年と吉川こずえが、死体のある河原から立ち去る場面である。これに続いて、山田少年に恋愛感情を抱いていた田島という少女が、彼ともう一人の主人公若草との関係を疑ってストーカー行為を繰り返したはてに、若草の家に放火した際に誤って自分に引火して焼死する場面が見開きで描かれている。それぞれ別の場所で同時に発生しているこの2つの場面のあいだには、作品の流れとしてはシークエンスとなっているにもかかわらず、じつは因果関係が認められない。吉川と田島はこの作品の世界において、直接の接触が一切ない。最初の見開きで吉川のつけた煙草の火が暗闇で輝き、次の見開きで燃え上がる田島の姿に移行するという場面転換は、あくまでも作者／読者のレベルにおいてのみ可能なものなのである。

<sup>39</sup> 『月刊 CUTIE』1993 年 3 月号－1994 年 4 月号。『リバーズ・エッジ』（宝島社、1994）。

<sup>40</sup> 大塚＋ササキバラ前掲書、128-131 ページ。

作中人物たち自身は各自の小さな内省の世界から出ることなく、孤立を守っている。他の人物に恋愛感情によって結びついていこうとする者は、田島がそうであるように、この作品世界では生き延びられない。他者と切り結ぼうとする欲望は、この世界では否定的に取り扱われる。田島の山田への愛情は、作中において、吹きだしに入らない「得体の知れないもの＜欲望＞」という言葉で定義されている。山田は、田島の死後、最近その幽霊を見ること、だが彼女は「別に何もしない、じっとそこにいるんだよ」と告げた後、「生きてる時の田島さんは全然好きじゃなかった、自分のことばっか喋って、どんかんで一緒にいると、いつもイライラしてた」「ぼくは生きていた時の田島さんより、死んでしまった田島さんの方が好きだ」と言い切る。

だが主人公たちが荒涼とした心象を抱いているにもかかわらず、『リバーズ・エッジ』という作品世界そのものは叙情的で美しい。主人公たちは、相手の領域に立ち入ることなく、深く断絶しながらも、優しくただ見守りあっている。たがいに異なる価値観に孤立しているそのままで、ただ心理的に寄り添い立つこと、それが彼らの連帯なのだ。これはある共通の目的に向かって進むというようなタイプの連帯とは違うが、それでもやはり一種の連帯であり、彼らなりの絆なのである。

田島の焼身の場面に続く見開きには、図 17 で一部がすでに使用されていたウィリアム・ギブソンの詩『The BELOVED』が、白抜きで全文引用されている。その中の「平坦な戦場で／僕らが生き延びること」という言葉は、この引用によって現代の心象風景を象徴する言葉となり、刊行物やインターネット上に広く流布した。『リバーズ・エッジ』は批評家や広範な読者に深刻な衝撃を与えた作品だが、それはこのギブソンの詩の引用によるところが小さくない。

留意しなければならないのは、この詩が作中人物たちの自己認識ではないということだ。彼らのひとり山田少年は、転校する若草に向かって「本当だよ、若草さんがいなくなって本当にさみしい」というふうにしか表現できない。若草の方はそれを聞いてただ黙って泣くだけである。彼らは自分たちのかすかな連帯、絆の崩壊を押し止めることができない。別離の後で彼らを待っているのは、おそらくまた荒涼とした完全な孤絶である。

『リバーズ・エッジ』が美しいのは、作中人物のレベルにおいてではなく、彼らの存在をその外側から照射しているギブソンの詩のレベルにおいてである。それ自体は荒涼としている作中人物たちの生が強烈な叙情を放ち、読者に感銘を与えるのは、作中人物の誰にも帰属せず、彼らの存在を外側から輪郭づけ、定義している『The BELOVED』という詩を通してなのである<sup>41</sup>。

これらの例に見るように、「吹きだしに入らない言葉」が、他の作品からの「引用」であるケースは、非常に多い。1970～80 年代のいわゆる少女マンガとその影響を受けているマンガ家たちの場合、彼らの作品の核心部に出てくる「吹きだしに入らない言葉」が、このような「引用」である確率が高いのである。

---

<sup>41</sup> 杉本章吾「岡崎京子『リバーズ・エッジ』における「内面」の位相」、『マンガ研究』vol.11 (2007)、25-41 ページは、この作品を言語と画像の両面から分析した緻細で優れた論考であり、多くの示唆を受けた。ただし杉本は『リバーズ・エッジ』における「内面描写」に収まりきらない要素をもっぱら画像面に見いだしており、その言語位相については基本的に従来の「内面描写」説を踏襲している。

ここまで検討してきた「引用」を伊藤剛が提起した「キャラ」と比較した場合、いったいどういうことが言えるだろうか。もちろん、この比較にはかなりの無理がある。本章で「引用」として検討したのが1970-80年代に少女マンガから生じて隆盛した言葉の現象なのに対して、伊藤の「キャラ」が画像に関して1990年代以降顕著になった現象を説明するために開発された概念装置であり、しかも伊藤が自説において少女マンガをほとんど考慮に入れていないことを明言しているからだ。にもかかわらず、この比較を試みるのは、その作業から伊藤のいう「切断線」——1990年前後を境にした、それ以前のマンガと以後のマンガの相違について、大きな示唆を得られると思うからである。

「引用」と「キャラ」はともに、伊藤の用語でいう「同一性」「横断性」という特徴を有している。どちらもその「同一性」を保ったままで複数のテキストを「横断」している点では共通しているのだ。ただし両者の隆盛期は明確に異なっており、マンガにおいて「キャラ」が前景化してきたのは「引用」が急速に衰退した後である。両者の位相の相違はどこにあるのか。

本章で扱ってきたような「引用」は、明らかに間テキスト性の一種である。マザーグースの歌詞や『列氏』の一節やギブソンの詩は、そのテキストを保持したままで、それぞれ『ポーの一族』『南京路に花吹雪』『リバーズ・エッジ』に導入されている。その際、引用されたテキストは、それが本来の文脈で有していた価値をかなりの程度、同一的に保持しているそのままに、作品世界の文脈に組み入れられている。つまりそれらのテキストは、「引用」されることでたしかにマンガの作品世界の構成要素となるが、しかし作中人物に対してはあくまでも外在的な位相を保ち、これを外側から照射しているのである。

これに対して「キャラ」は、固有の価値を帯びてはいない。それは「引用」が言語テキストであり、「キャラ」が画像だからというようなことではない。

伊藤の論によれば、「キャラ」は作品内のシークエンスに組み入れられることで初めて「キャラクター」となる。逆に言えば、「キャラ」がいくつものテキストを自在に「横断」できるのは、それが固有の「身体」を持ち、何らかの価値観を抱いている「キャラクター」「人格」よりも前の状態——伊藤の用語でいう「プロト・キャラクター態」「人格・のようなもの」——であるからにほかならない。「キャラ」は固有の身体や価値をまだ帯びておらず、むしろそのような身体や価値をこれから入れるための、現時点ではまだ空っぽの器としてこそ、いくつもの作品世界を「横断」していくのである（「二次創作」等）。

したがって「キャラ」を作品に導入しても、そこには「引用」の際に生ずるような複数の価値の相関——価値観のあいだの葛藤や相克は生じない。固有の価値を伴っていない「キャラ」の導入は、それを導入する作品世界があらかじめ準備している価値観を肯定する方向に機能する場合が多いだろう。

## 6. 「切断線」が意味するもの：結論に代えて

『テヅカ イズ デッド』は、1990 年前後を境としてマンガとマンガをめぐる状況に何か大きな変質が生じたという認識に立って書かれている。従来は作者も読者も「キャラクター」を志向していたのだが、1990 年前後からは「キャラ」への欲求が優越するようになったという認識である。マンガ画像が、その外部にある「現実」「リアル」を指示する「記号」としてよりも、むしろ「画像それ自体」として完結・自立し、「シミュラークル」としての属性を強めるようになったと言うこともできるだろう。このような認識に基づき、伊藤剛は 1990 年以前を「マンガの近代」、それ以降現代までを「マンガのポストモダン」とであると定義している。

1990 年前後に生じたマンガの「近代」から「ポストモダン」への移行が何であったかといえ、大塚と伊藤の術語を用いるなら、「記号的身体の衰退」「キャラの自律化」<sup>42</sup>の過程ということになる。マンガの外部に想定される「現実」「リアル」への志向が弱体化したということだ。だが「記号」と「リアル」のあいだに「構造」の介在を想定してきた本稿の文脈からいえば、「切断線」は何よりも「構造」の衰退であるといわなければならない。

本稿において検討してきた「次元の表出としての複数の画風の同一作品内における共存」や、「作中人物の内面と、これに対して外在的な価値観＝存在との相関としての吹きだしに入らない言葉」といった手法は、ともに 1970-80 年代に隆盛を迎え、1990 年代前後を境として急速に衰退した。そして、これらの手法に代わって「キャラ」が前景化してきた事態こそが、「マンガのポストモダン」にほかならない。

「切断線」以前に隆盛していた 2 つの手法は、作品の複雑なコンテキストと密接に結びついていた点で共通している。同一の作中人物を「次元」の表出としての複数の画風で描き分けていくことは、作中人物がある明快な属性を体現するのではなく、さまざまな価値体系のあいだを揺れ動いていく作品、言い換えれば複数の「次元」が葛藤し、相克するポリフォニックな作品においてこそ不可欠な手法であった。「吹きだしに入らない言葉」をある作中人物の「内面の表出」ではなく、「作中人物の内面と存在の相関」として用いる手法は、その作中人物の「自意識」と「他者」の視点とが交差するような位相の表出を必要とする作品、自己と他者とがそれぞれ自律性を保ったままで対話的な関係を切り結び、多元的で重層的な構造を織り成すような作品においてこそ要請されるものだった。

このような手法が、「マンガの近代」と「ポストモダン」の分水嶺である 1990 年前後に急速に衰えたことは、「ポストモダン」が喪失したものが何であるのかを如実に示しているように思われる。たしかに「同一作品内における複数の画風の共存」という手法それ自体は、現在でもなお存続している。だが現在の作品に共存する複数の画風の大多数は、『サバイビー』がそうであったように、作中人物が

<sup>42</sup> 日本マンガ学会第 6 回大会シンポジウム「見えないマンガ 語られないマンガ」第 2 部「萌え系／キャラマンガ」(2006 年 7 月 2 日、於新潟市民芸術文化会館「りゅーとぴあ」)での伊藤の発言。『マンガ研究』vol.10 (2007 年)、97 ページ。

恒常的に属している「陣営」を示す指標に過ぎない。「ポストモダン」の作品においては、作中人物は複数の「次元」のあいだを揺れ動くのではなく、ある特定の「次元」、すなわち「陣営」を固定的に体现している。

概して画風の描き分けは、現在「少女マンガ」ではほぼ潰えており、むしろ「少年マンガ」の方で盛んだが、そこでは、画像は「主人公」「敵」といった「陣営」の別に描き分けられ、個々の作中人物にはほぼ固着している。同一人物が場面によって異なる画風に描き分けられる場合もあるが、それは主に「通常時」と「戦闘時」の描き分けである。「ポストモダン」の「少年マンガ」における「複数の画風の共存」は、明らかに「メディアミックス」と連動している。

現在では多くの場合、マンガ作品や作中人物の設定それ自体が、「ゲーム」など他のメディアに展開することを前提として構想されているが、特定の画風が特定の作中人物に固着しているかぎり、「主人公」と「敵」の描き分けはゲームではむしろ効果的でさえある。同一人物のシチュエーションによる描き分けも、特定の画風が特定の状況に固着していれば、「モード」として処理できる（「通常モード」「戦闘モード」等）。特定の画風が固着した作中人物は、容易に作品の枠やメディアの別を越えていく。「キャラクター」よりも「キャラ」のベクトルの方が優越しているのである。

「吹きだしに入らない言葉」についていえば、そもそもこの手法が発明された「少女マンガ」においてさえ、現在ではすべての言葉を吹きだしに入れ、それを作中人物の誰かに帰属させる傾向が顕著になっている。この手法が用いられる場合が稀にあっても、その多くは三人称的なナレーションか、一人称的な作中人物の内的モノログであり、本稿で検討してきたような、両極の中間的な位相が認められる例は皆無に近い。

「ポストモダン」のマンガの言葉の位相に関して、ヨコタ村上孝之は興味深い事例を紹介している<sup>43</sup>。寺沢大介『将太の寿司』<sup>44</sup>の一場面である。すしコンクールの決勝戦に臨む主人公関口将太が最良のひらめを選ぶという課題を与えられ、悩んでいる。このときの彼の心理は「吹きだしに入らない言葉」として表出されている（選ぶべきは天然もの!!このヒラメの山の中から、まず天然ものを選び出すんだ!!）。これは将太の「内面」「心理」（一人称的相関）であり、常識的に考えて、この言葉が他の作中人物に届くはずはない。ところが次のコマからは、何か不思議なことが生じているのだ。吹きだしに入れられた、しかし状況から判断して明らかに内言である審査員たちの言葉が、上述の将太の内言を基点として、あたかも外言であるかのように、次から次へと呼応していくのである（最初の審査員：「その通り!!この目利きでまず一番に見るべきはそれだ!!」／次の審査員：「だが養殖と天然ものの区別は結構難しいぞ」／第三の審査員：「さて・・・関口君にその謎が解けるか・・・だ!!」）。

このような事例は、現在のマンガにおいて枚挙に暇がない。「テレパシー」「透視能力」「予知能力」等の超能力によって「合理的な」動機付けがなされている場合も含めれば、その数は膨大なものとなるだろう。「ポストモダン」のマンガは、概して「自己」をその外側から輪郭づけ、定義していくよう

<sup>43</sup> ヨコタ村上前掲論文、47-49 ページ。

<sup>44</sup> 『週刊少年マガジン』1991-2000 年連載。



な「他者」の視線を喪失している。「自己」をその中に位置づけ、相対化するような「構造」が衰弱し、解体しているからだ。

みずからを定位し、限定してくる「構造」が衰弱したとき、「自己」は、「他者」がみずからと同一空間／コード上にあると思込み、みずからを無限定に肯定・拡張していく。差違を喪失した「スーパーフラット」な地平を、外部から輪郭づけられることも抑圧されることもない「自己」（「私」「私たち」）が、「他者」を併呑しつつ、どこまでも広がっていく。たとえば『リバーズ・エッジ』で荒涼とした内面を抱えたまま孤絶した主人公たちが、彼らにとって外的な『The BELOVED』の言葉に照射されることで獲得していたような位相は、自他の別を喪失した「ポストモダン」の時空間において、しだいに抹消されつつあるようだ。その余韻はもはや漆原友紀『蟲師』<sup>45</sup>、この史代『夕風の街 桜の国』<sup>46</sup>など、意識的にアルカイクな作品群にわずかに認められるに過ぎない。

---

<sup>45</sup>。「月刊アフタヌーン」（講談社）において 1999 年から隔月連載中。単行本はアフタヌーンコミックスから第 8 巻まで刊行。

<sup>46</sup> 双葉社、2004 年刊。



図 1-1

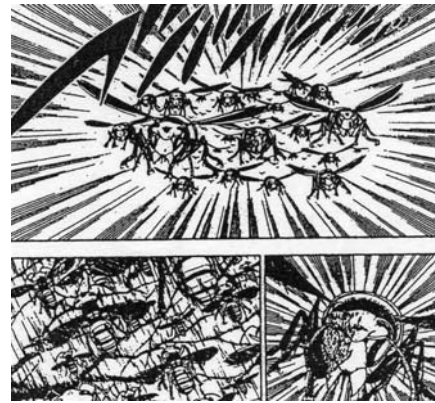


図 1-2



図 2



図 3



図 4



図 5

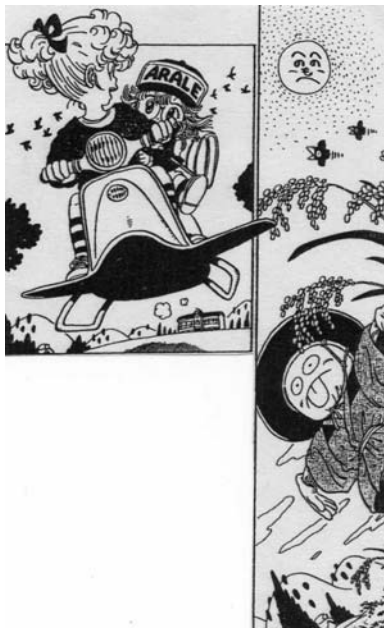


図 6



図 7-1



図 7-2



図 7-3



図 8-1



図 8-2



図 8-3

図 9



図 10-1



図 10-2



図 11



図 12



図 13-1



図 13-2

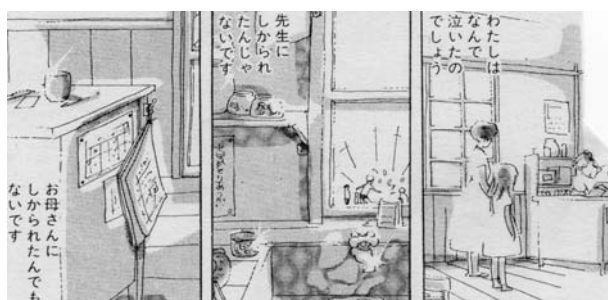


図 14-1



図 14-3

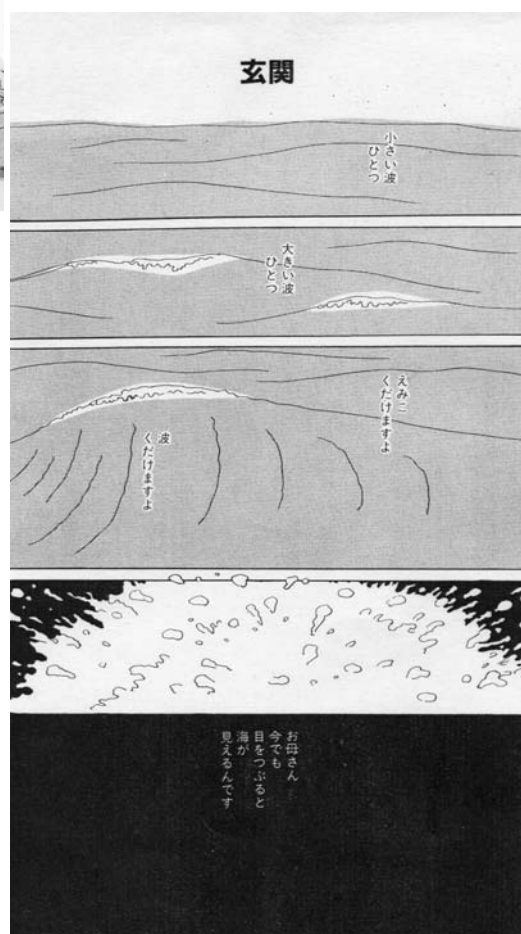


図 14-2

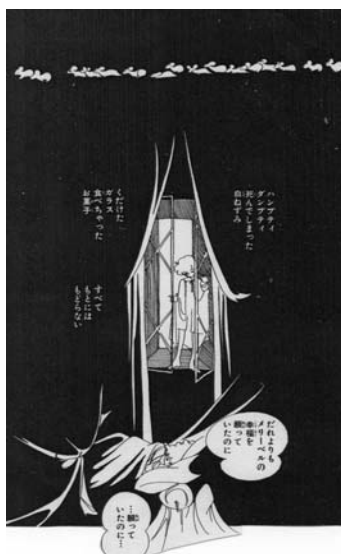


図 15



図 16

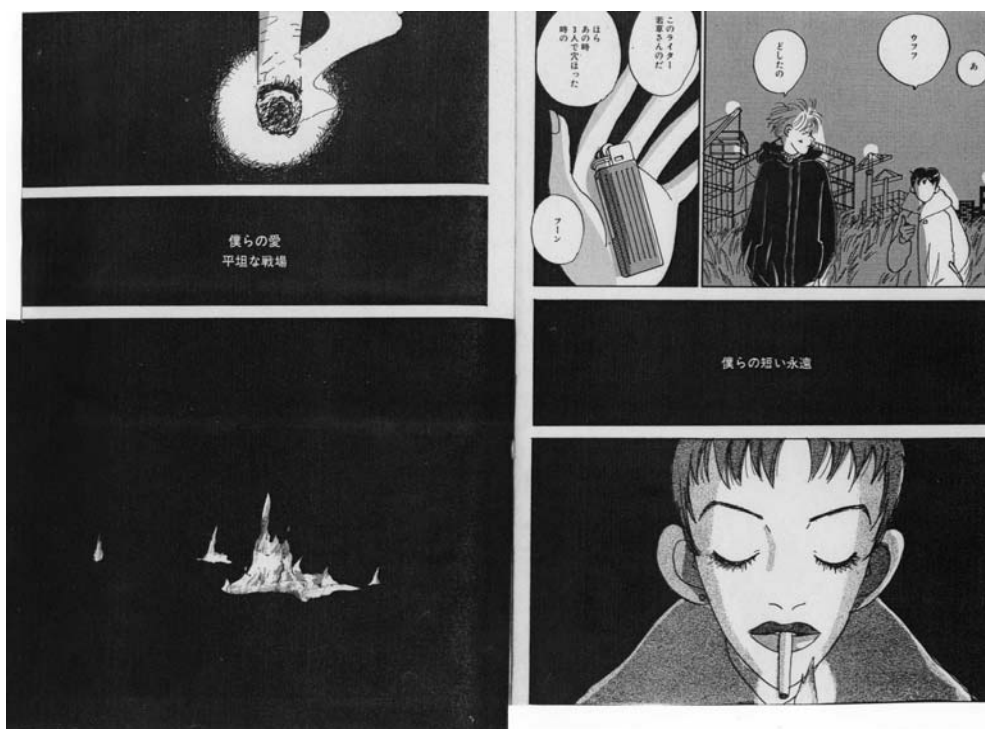


図 17